
PlayStation
élan
communicate simulation

ごあいさつ

この度はビスコのプレイステーション専用ソフト「エラン」をお買い上げ頂きありがとうございました。ご使用前に、この「解説書」を読み、正しい使用法でお楽しみ下さい。なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に保管して下さい。

このゲームはフィクションです。現実の組織、国家、団体、個人などは一切関係ありません。



商品の企画、生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動等を起こすような場合がございましたら、恐れ入りますが弊社までご一報下さいますようお願い申し上げます。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01925

CONTENTS

STORY

人類がようやく宇宙に進出し始めたころ、地球上で核戦争が勃発。人類は自らの手で、母なる星を死の惑星に変えてしまう。生き残った人々は、少数の移民のみが住む、建造中の人工大型コロニーに逃げるように移り住んだ。人類は、二度と同じ過ちを繰り返さないよう新体制を築き、コロニーという閉鎖された空間で世代交代しながら、いつか自然に回帰できることを夢見続けていた。

……それから150年という年月が流れた。
人類は、ようやく移住可能と思われる惑星「エラン」を発見する。

そして、その惑星「エラン」への人類移住計画、「エランプロジェクト」が発足する。周到な調査の後、ようやく移住の第一歩として有人探査隊を派遣する事が決定し、探査に適していると思われる数人が選び出された。
その中での最有力候補、それが主人公である。エランシップの定員は２名。その適格者の選抜と、探査、移住に必要な知識と技術を養う為、候補者たちは研究都市「アルファ」に集められた。

PURPOSE AND CURRENT

ゲームの目的と流れ

ゲームの目的

プレイヤーの目的は、惑星エランへの有人探査船「エラン・シップ」（定員2名）の搭乗員に選抜されることです。このため、プレイヤーは他の候補者たちとともに、訓練施設アルファで日々トレーニングを行い、最終試験をクリアしなければなりません。
搭乗員に選ばれる方法は2つ。ひとつは、トレーニングを積んでライバルを押しのけ、トップの成績を獲得すること。もうひとつは、最終試験トップ合格者から、最も信頼できるパートナーとして指名を受けること。この場合は、たとえ成績が悪くても、相手とベストな人間関係を築いていた場合に可能になります。

プレイヤーの日常

プレイヤーは、訓練施設アルファで6カ月の生活を送ります。月曜～金曜まではトレーニングなどを行い、土曜日には各々の成績を確認できる週末ミーティングを行います。また、日曜日は休息日になり、貯まったストレスを取り除くことができます。
月に1回、最終土曜日には試験があり、また、最終週には搭乗員を決定する最終試験が行われます。



月 MON	トレーニングなど
火 TUE	
水 WED	
木 THU	
金 FRI	
土 SAT	週末ミーティング 月末試験(4週目)
日 SUN	休息

トレーニング

アルファ内にある訓練施設では、様々なトレーニングを行うことができます。トレーニングは1日1回行うことができ、その結果ステータスが変動し、ストレスがアップします。また、ある程度ストーリーが進むと、仲間と一緒に共同でトレーニングを行うこともできます。





ライバルたちとの会話

訓練施設や週末ミーティングなどでは、他のキャラクター達との会話ができます。この会話では、各キャラクターに「楽しい」「普通」「悲しい」「怒り」の4つの気分が設定されており、プレイヤーは、これらの気分と会話の返事を選択してコミュニケートを行います。この選択によって、相手キャラクターの訓練の成果が変化する他、イベントが発生する条件にもなっています。

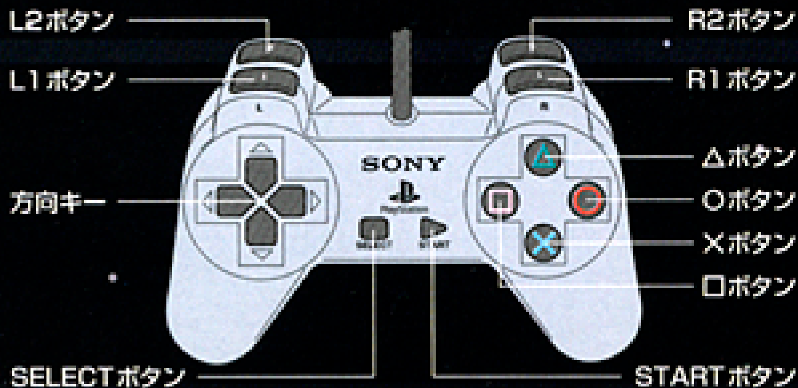




CONTROLLER 操作方法

操作方法は以下のようになっています。

コントローラ



方向キー
キャラクターの移動コマンド
会話の選択感情の選択

○ボタン
コマンドの決定
会話の決定
メッセージ送り

×ボタン
コマンドのキャンセル
早足移動
ムービーのスキップ
メッセージの早送り
(そのウィンドウ内のみ)

△ボタン
ステータスの確認
メッセージの早送り
(選択肢の前まで)

□ボタン
音声のON／OFF

STARTボタン
ムービーのスキップ

L1ボタン
○ボタンと同様
名前入力時の文字種切り替え

L2ボタン
コマンドのキャンセル
早足移動

アナログコントローラ



R1ボタン
フルグラフィック表示
（イベントで一枚絵を表示している時、
すべてのウィンドウを消す）
名前入力時の文字種切り替え
R2ボタン
気分ゲージのヘルプ表示（挨拶時のみ）

※本ソフトはアナログコントローラの振動機能のみに対応しています。振動は、ANALOGモードスイッチのON／OFFにかかわらず、「OPTION」の「Vibration」で切り替えることができます。アナログコントローラを使用する場合は、ANALOGモードスイッチをオフ（LED消灯）に設定してください。

GAME PLAY　ゲームの始め方

本体のメモリーカード差込口1に、空きブロックのあるメモリーカードをセットしておいて下さい。ディスクを本体に入れ、電源を押すとオープニングが始まります。オープニングが終わるとタイトル画面が表示されます。なお、オープニングはSTARTボタンでスキップすることができます。



NEW GAME

最初から「エラン」を始めます。

CONTINUE

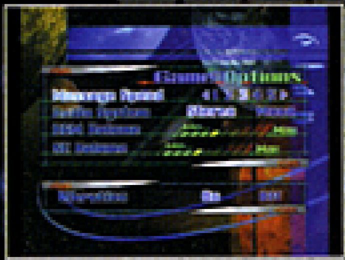
前回セーブした続きから「エラン」を始めます。ロードデータの選択画面になるので、ロードしたいデータを選んで○ボタンを押してください。



OPTION

音声やBGMの大きさ、メッセージの速さなどを変更できます。

Massage Speed —— メッセージの表示速度を変更します。5が最速になります。
Audio System —— ステレオ、モノラルを切り替えます。
BGM Volume —— BGMの音量を変更します。
SE Volume —— 効果音の音量を変更します。
Vibration —— 振動のON／OFFを切り替えます。



おまけ

ゲームをクリアすると表示されます。「エラン」に出演した声優のインタビューと「エラン」のBGMや効果音が聞けます。インタビューは、その声優のキャラクターのエンディングを見ると選択できるようになります。



NEW GAME～最初から遊ぶ場合

NEW GAMEを選んで最初から遊ぶ場合には、まず主人公の設定をします。

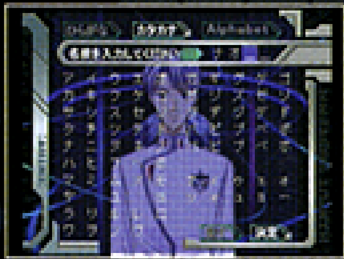


●性別選択

主人公の性別を選択します。方向キーの左右で選び○ボタンで決定します。

●名前入力

主人公の名前を入力します。方向キーの左右、L1、R1ボタンでひらがな・カタカナ・Alphabet(アルファベット)を選び、カーソルで文字を選んで○ボタンを押します。名前は4文字まで入力可能です。
名前を入力し終わったら、決定にカーソルをあわせて○ボタンを押すか、STARTボタンを押してください。



以上の設定が終了すると、確認画面が表示されるので、よければ「Yes」を選んで○ボタンを押してください。ここで「No」を選択すると、性別選択からやりなおしになります。

MY ROOM 自分の部屋

ゲームは、自分の部屋からスタートします。ここには、ゲームを進めるための様々な設備があります。それぞれの設備の前で、〇ボタンを押すとその機能を使うことができます。



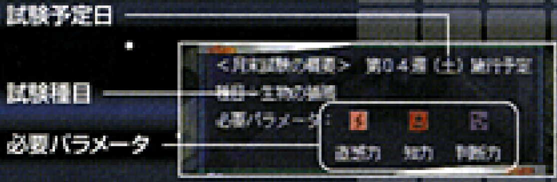
1 ドア

各訓練施設へ移動することができます。移動先と対応パラメータについては、16ページをご覧ください。



2 コンソール

月末に行われる試験に必要な能力を見ることができます。また、ある程度ゲームが進むと、仲間にメールを送ることもできるようになります。（メールについては、20ページをご覧ください）



3 ベッド

「休む」と「データセーブ」ができます。

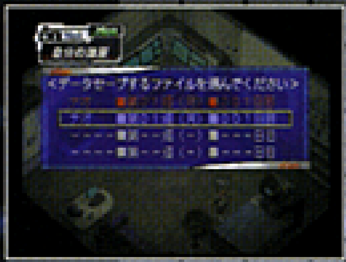
●「休む」

その日一日ベッドで寝て、ストレスを回復します。この場合、その日はトレーニングなどの行動はできません。



●「データセーブ」

ゲームの途中経過をセーブします。画面の指示に従って、セーブしたい場所を選んでください。前のデータがある場合、上書きの確認メッセージが表示されるので、よければ「はい」を選んでください。次に、「ゲームを終了しますか」のメッセージが表示されるので、ゲームを続ける場合は「いいえ」を選んでください。



4 窓型モニター

現在の日付や残り日数、成績順位を見ることができます。



5 端末

OPTION同様、メッセージ速度や音量などを変更することができます。ただし、振動（Vibration）のON/OFFは、ここではできません。詳しくは、8ページをご覧ください。



MONITOR AND STATUS

画面の見方と主人公のステータス

画面の表示は以下のようになっています。



現在の週
現在の場所
キャラクターグラフィック
キャラクター名
曜日
ステータスウィンドウ

ステータスウィンドウの表示は、以下のようになっています。



各パラメーター値
ストレス値とストレスメーター

体力	筋力	知力	技術力
操縦力	直感力	判断力	根性

※各数値は、対応したトレーニングを行うことでアップします。
また、その場合別の2つの数値がダウンします。
※ストレス値は一定以上たまるとダウンしやすくなります。
ダウンすると数日間動けません。詳しくは20ページをご覧ください。

COMUNICATE

コミュニケート

各訓練施設で、他のキャラクターに話しかけるとこのようなメニューが表示されます。ここで「話す」を選択すると、コミュニケートモードになり会話をすることができます。



コミュニケートモードでは、方向キーの左右で４種類の感情を選び、次に会話の答えを選択します。同じ答えでも、感情によって反応が異なります。





NORMAL（緑）
普通の感情です。



HAPPY（黄色）
喜びを表します。



SAD（青）
悲しみを表します。



ANGER（赤）
怒りを表します。

キャラクターの横のウィンドウは、相手キャラクターの主人公に対する感情を表しています。コミュニケートモードでは、このウィンドウで相手の気分を察知しながら対応していきましょう。





1. 相手が主人公に抱いている感情です。嫌悪←→恋慕まで6段階あります。
2. 主人公に抱いている感情のゲージです。ここが振り切れると1の段階が上下します。
3. 現在の相手キャラクターの気分です。
   このゲージは、左／ANGER、右／HAPPY、上／NORMAL、下／SADに対応しています。
4. 相手キャラクターの現在の気分のレベルを表します。
   各気分ごとに1から8までレベルがあり、数値が大きくなるほど現在の感情の深さを表します。

※ほかのキャラクターに話し掛けて、画面上に気分ゲージが表示されている時（初対面の挨拶時、通常他のキャラクターに話し掛け、バストアップが表示されていない挨拶時）R2ボタンを押すとこのゲージのヘルプを見る事ができます。

MAP AND TRAINING

施設内マップ&トレーニング

自分の部屋のドアから出ると、施設内マップが表示され、8ヶ所の訓練施設に移動することができます。それぞれの施設でのトレーニングは、プレイヤーのパラメータに対応しているので、上げたいパラメータの施設に行きましょう。なお、一度施設に入ると、トレーニングを終了するまでは出ることができません。



■室内運動場	体力のトレーニングが出来ます。	■格納庫	操縦力のトレーニングが出来ます。
■筋力鍛錬場	筋力のトレーニングが出来ます。	■研究室	直感力のトレーニングが出来ます。
■資料室	知力のトレーニングが出来ます。	■航行演習場	判断力のトレーニングが出来ます。
■整備室	技術力のトレーニングが出来ます。	■加重力室	根性のトレーニングが出来ます。

各パラメータ（トレーニング）にはそれぞれ、上がりやすい気分、上がりにくい気分が存在します。
各トレーニング施設に入ると、場所表示のウィンドウ（画面左上の現在の週や場所を表しているもの）の右欄に、「NOMAL△」や「SAD▽」のように表記されます。気分というパラメータは他のキャラクターにしかないので、主人公の育成に直接関係するものではありませんが、この気分を参考にして、他のキャラクターの育成を助ける、足をひっぱってやる、上がりやすい気分にした後で共同トレーニングをする等、様々な楽しみ方ができます。

各施設内では、○ボタンでいろいろな場所を調べることもできます。

トレーニング



各施設では、点滅する口の場所で○ボタンを押すか、誰かと会話した後で「トレーニング開始」を選ぶと、その施設でのトレーニングがスタートします。トレーニングは自動で行われ、その施設に対応したパラメータがアップし、また連動して別のパラメータが少し減少します。さらに、トレーニング終了後にストレスが加算されます。その後○ボタンを押すと、日付が変わり自動的に自室に戻ります。
また、アップする値は一定ではなく、その施設への慣れやストレスなどでも上下し、まれに失敗する事もあります。

共同トレーニング



ある程度ストーリーが進むと、他のキャラクターと共同でトレーニングが行えるようになります。共同トレーニングは、その施設に対応したパラメータが高い方がコーチ、低い方が生徒になります。このとき、相手キャラクターの気分と主人公に対する感情によって、トレーニング後のパラメータの増減が違ってきます。
また、主人公がコーチになると、相手の感情はアップしますが、逆の場合ダウンします。
共同トレーニングを行うと、通常のトレーニングよりもストレスが多くなります。

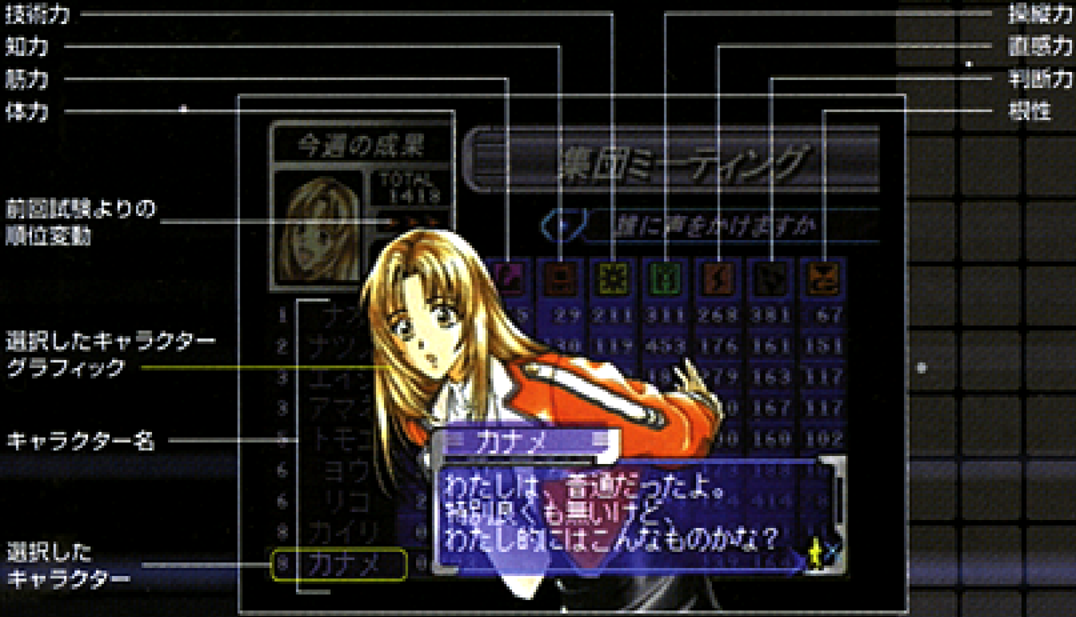


WEEK END

週末

毎週土曜日には、集団ミーティングが行われます。ここでは、誰か1人を選んで声をかけることができます。方向キーで選択し、○ボタンで話しかけてください。
また、ここでは各キャラクターのパラメーター一覧が表示されるので、誰のどのパラメータが高いかを覚えておきましょう。特に共同トレーニングを行うときは、このパラメータが重要になります。





TEST

月末試験

4週ごとに行われる試験です。

試験のやりかた



3種類のパラメータに関する絵が素早く表示されるので、○ボタンを押して絵を止めます。そのとき、関連したパラメータの高さだけキャラクターが進み、1～5位までにゴールすると点数がもらえます。自分の得意なパラメータに関連した絵を狙って止めるようにしましょう。試験は、5位までのキャラクターが決定した時点で終了します。

点数と順位



試験で1位～5位になると、順位に応じた点数が加算されます。この累積点数によって、総合順位が変わってきます。最終試験でトップを目指すためには、普段の試験でも上位をキープしておくようにしましょう。

試験の終了



試験終了後は、成績によって入れ替わった順位が表示され、週末ミーティングと同様に、誰か1人と会話することができます。

DOWN ダウン

トレーニングで、ストレスがある程度貯まるとダウンしてしまいます。ダウンすると、1～4日寝込むことになり、その間は何もできません。ある程度ストレスが回復すると自動的に復活します。ストレスがある程度貯まったら、早めにベッドで休むようにしましょう。



EVENT イベント

ある程度ゲームが進み、他のキャラクターと仲良くなると、様々なイベントが発生します。このイベントでの会話では、通常のコミュニケートモードのような感情選択はありません。会話の選択のみで進行します。



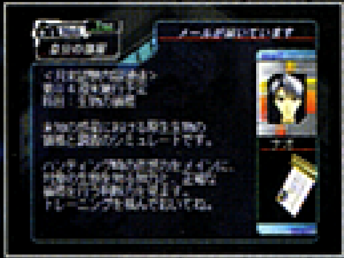
MAIL メール

自室のコンソールには、メールの送受信機能があります。ただし、送信機能は、ある程度ストーリーが進むまで使用できません。



メールの受信

メールが送られてくると、自動的にその内容が表示されます。最初は次の試験の内容が送られて来るだけですが、ゲームが進むと、送ったメールに対する返事なども送られてきます。



メールの送信

ある程度ゲームが進むと使える機能です。メールを送ることで、相手の気分と、主人公に対する感情に影響を与えます。感情が良くなる場合もあれば、悪くなる場合もあります。
初対面の挨拶をしていない人にはメールを送ることができません。また、１回送信した相手には、返事が帰ってくるまで次のメールを出すことはできません。
メールの送信を行うと、その日一日を消費しますので、よく考えて出しましょう。



メールの返信

メールの返事が来ると、自動的に表示されます。なお、返事が返ってくるには１日から数日かかります。



①現在の気分。
②メールによって変化した気分と感情。
③メールの返事。

ナオ（主人公）



NAO

※名前は入力できます。

●性別　男／女
●年齢　17歳

両親に大切に育てられた、まさに「良い子」。常識的で、くよくよしない前向きな性格が誰からも好かれる。ある意味天才だが、本人は全く気がついていない。何をやっても優秀な、バランスの良さが買われて最有力候補になった。

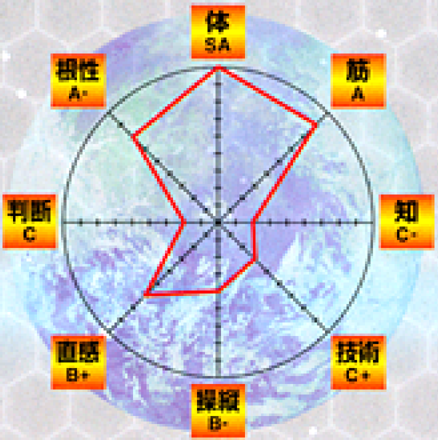


エイジ

(CV：関 智一)

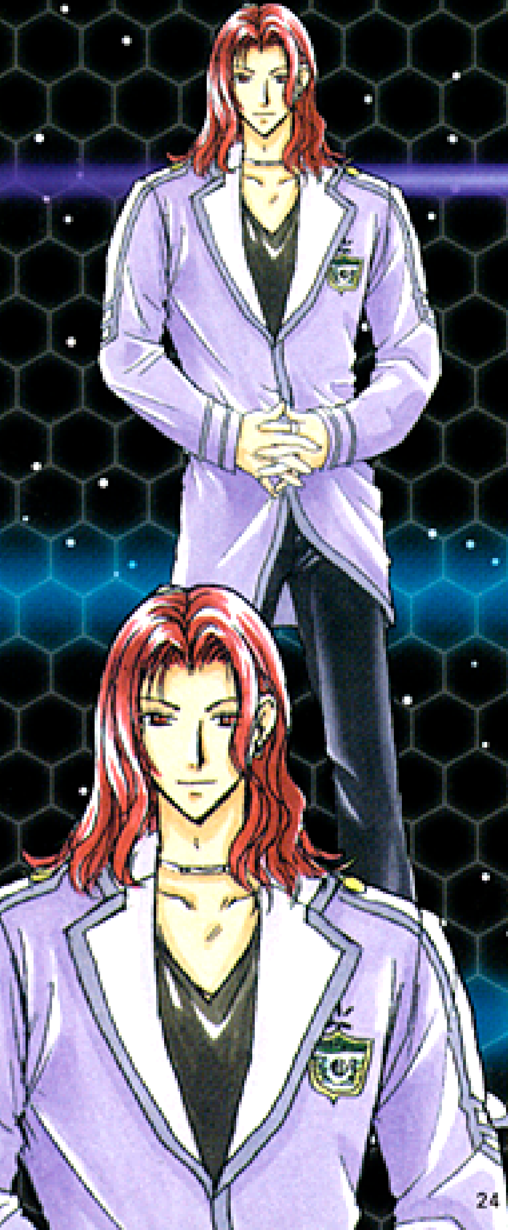
●性別：男　●年齢：17歳
●血液型：O型　●得意能力：体力

元気いっぱいの熱血少年。飼い犬「ムサシ」をこよなく愛す。裏表がなく明るい性格でみんなの人気者。ソピアでは、数々の陸上競技で好成績を修めている。お調子者で好奇心旺盛な単細胞と見られがちだが、ナオとのからみでは意外な一面も見せる。





YOH

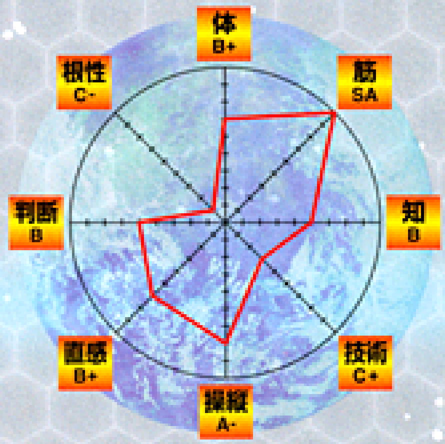


ヨウ

（CV：石田 彰）

●性別：男　●年齢：19歳
●血液型：AB型　●得意能力：筋力

カワイイ子が大好きで、趣味も特技もナンパの八方美人。人と深く付き合うのを嫌い、自分の話をしたがらない。その場さえ楽しければいいと思っている。潜在的な能力値は高く、表舞台で活躍しなかったにもかかわらず、その名を知られていた。



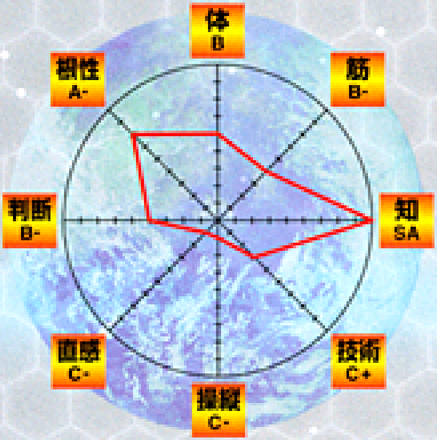
カイリ

KAIRI

（CV：千葉 進歩）

●性別：男　●年齢：18歳
●血液型：O型　●得意能力：知力

他人に対して全く関心がなく、交流をまるで持とうとしないが、興味のあることに対しては恐るべき集中力を示す。細菌学でノースト生物学賞を最年少受賞。





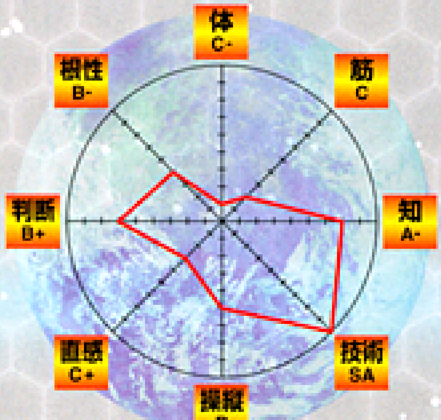


アマネ

（CV：高山 みなみ）

●性別：男　●年齢：14歳
●血液型：B型　●得意能力：技術力

明るく思いやりがあって、皆から可愛がられているが、少しワガママな面もある。男らしさに対するあこがれもあるが、いかんせん寂しがり屋のお子様。生まれつき器用な上に、小さな頃から機械に囲まれて育ったためメカに強い。

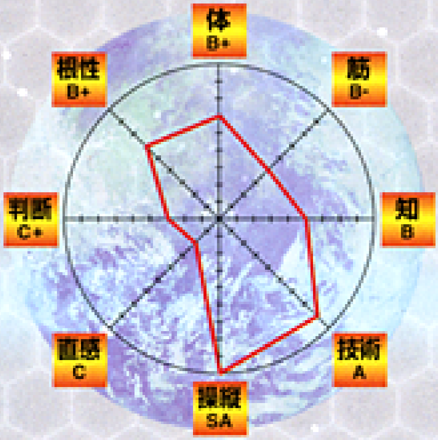


ナツノ

（CV：黒崎 彩子）

●性別：女　●年齢：19歳
●血液型：A型　●得意能力：操縦力

お姉さん気質の塊のようなタイプ。明るくキップがいいが、少し抜けているところが憎めない。趣味は手袋を集めること。妹がいるので、年下には特に優しく、その分自分に対して必要以上に厳しい。ワーカーの仕事に誇りを持っている。



NATSUNO



TOMOE

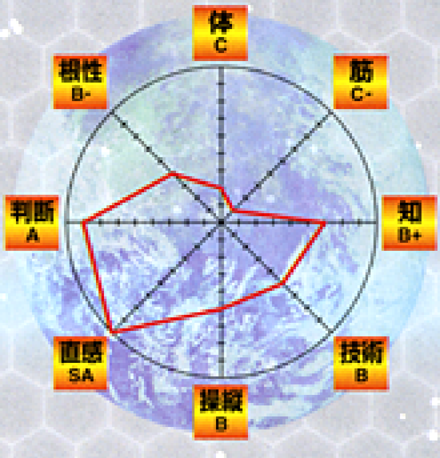


トモエ

(CV：川澄 綾子)

●性別：女　●年齢：15歳
●血液型：A型　●得意能力：直感力

祖父母に箱入りで育てられたためか、人と接するのが苦手。どうしても「良い子」の仮面が取れず、本当の自分を出すことを恐れている。感受性が強く読書が大好き。ナオと接するうちに、人との関わり合いに対する見方を変えていく。



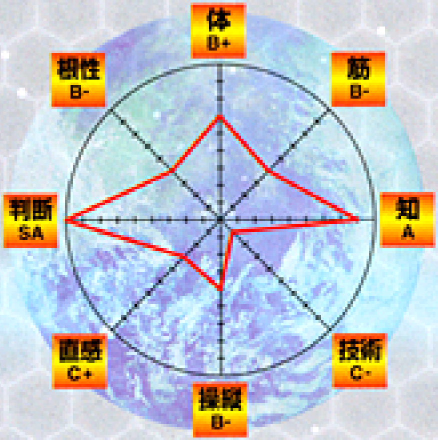
リコ

RIKO

（CV：金月 真美）

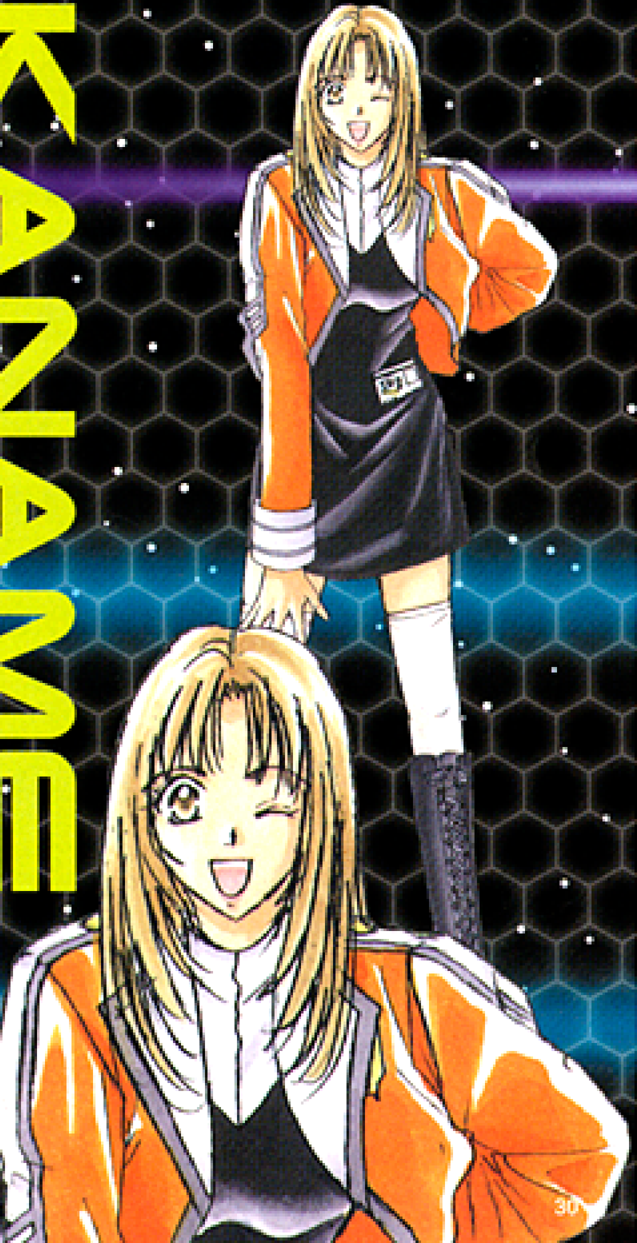
●性別：女　●年齢：17歳
●血液型：AB型　●得意能力：判断力

高飛車で自信過剰だが、実力が伴っているのが、ぐうの音も出ないところ。名家に生まれ、気位が高く、自分以上の人間はこの世にいるとは思えない。心の深いところに立ち入られるのを、なぜか怖がっている。





KANAME

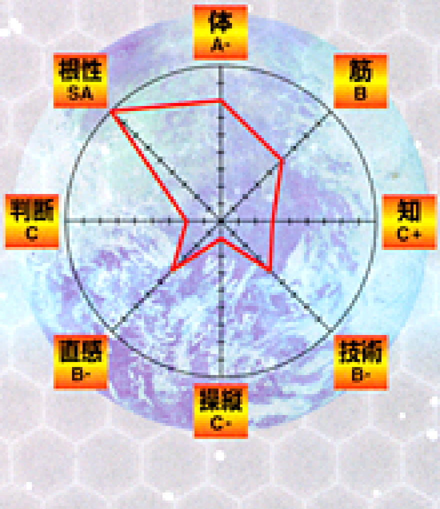


カナメ

(CV：半場 友恵)

●性別：女　●年齢：16歳
●血液型：O型　●得意能力：根性

ナオの従妹で、幼い頃からの仲良し。天真爛漫を絵に描いたような女の子で、特技は料理（？）明るく素直で甘え上手。物事をあまり深く考えることがないため、人に嫌われることも、嫌うこともない楽しい毎日だが、どことなく物足りなさも感じている。



ナルサワ カズヤ

（CV：三木 眞一郎）

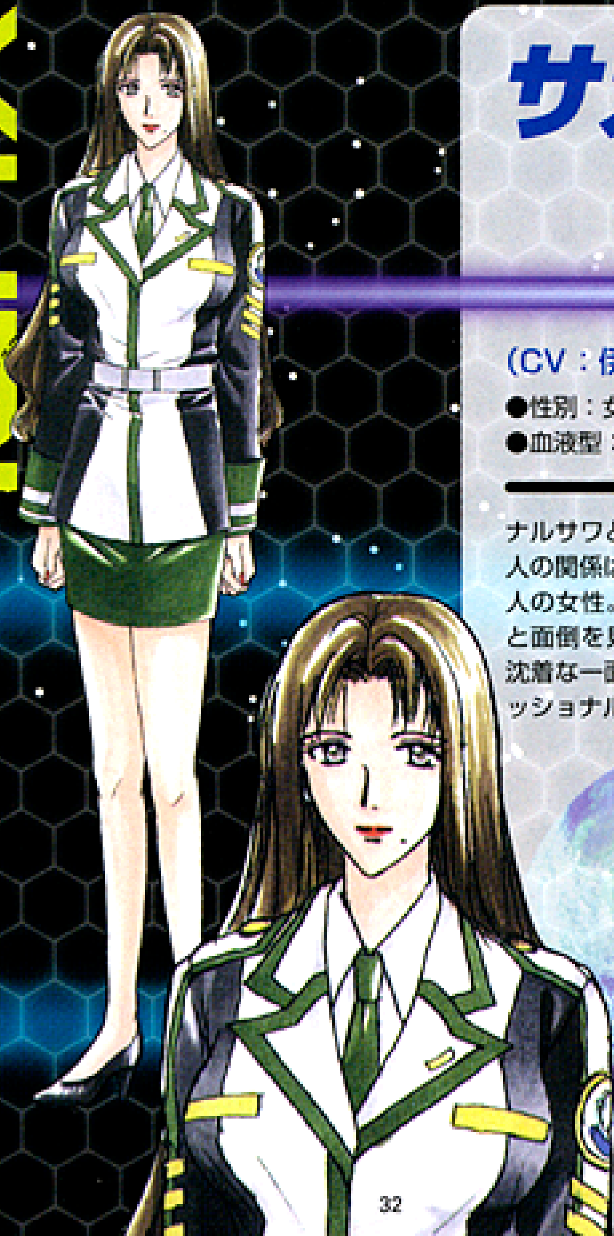
●性別：男　●年齢：27歳
●血液型：A型

アルファの管理者。候補者たちにとっては、教官のような存在。管理者としての能力はバツグンで、責任感もあり面倒見が良い。人に対しては厳しいが、それは相手を思ってのこと。人並みはずれた正義感ゆえ、時にはうるさがられる場面も。



KAZUYA NARUSAWA

YURI SAKAKI



サカキ ユリ

（CV：伊藤美紀）

●性別：女　●年齢：27歳
●血液型：O型

ナルサワとは昔からの知り合いだが、2人の関係は謎。第一印象は落ち着いた大人の女性。候補者たちには優しく、何かと面倒を見ている。母性的な反面、冷静沈着な一面もあり、通信管理のプロフェッショナルとして誇りを持っている。

エラン用語集

■IDカード

候補者が全員、腰に付けている身分証明カード。自室の鍵の役目もする。

■エラン

鯨座τ（タウ）星系第3惑星「エラン」（地球からの距離11.9光年）。人類が移住可能な惑星。豊かな水と大気を持ち、太古の地球（ジュラ紀）と酷似している。コロニーでの生活に危機感を覚える人類の希望の星。

■エランシップ

全長301M、全幅111M、全高65M。エラン側に設置するゲートの資材や調査の為の資材を積み、さらにエランに行くまでの新航法「ゲートグライド」発生装置を備えている。それらが船体の9割を占めている為、乗員は2名に限られる。

■ゲートグライド

現時点での最新航法。ワームゲートの理論を応用し、船体周辺部を光量子リングで包み込んで、物理法則を越えて宇宙を滑る新航法。エランへはこの航法を使用し、向かう事になる。

■ゲート航法

この時代、「ワームゲート」と呼ばれる光量子リングが開発されている。ゲートとゲートの間は空間が歪み、高速で移動することが出来るようになる。これをゲート航法と呼ぶ。

■シャトル

全長191M、全翼100M、全高42M。30人程収容可能。候補者達が最初に乗ってくる小型移送船。この時代の短距離の移動時に一般的に使用される船。

■ステーション・α（アルファ）

資源採掘研究都市・α（アルファ）の通称。人類が地球で生活していた頃に造られた、初のスペースステーション。現存する最も古い施設。現在はソピアへの資源供給、研究施設となっている。今回の選抜試験の試験会場。

■ソピア

密閉球状内周型コロニーの名称。人工の母星。現在生き残っている人類の、約９割がここで生活している。アステロイドリングにより守られ、外観はメタリックな土星状。

■ポイント

この時代の通貨の役割をするもの。紙幣やコインと言う物は存在せず、支払いは「IDカード」に、記録されたポイントで行う。候補者のアルファでの飲食費は免除されている。

■ワーカー

特殊作業用パワードスーツ・ワーカーホリックの略称。主に鉱物の採取、厳環境下での作業等に、使われる。



SLPS 01925